

PCT

WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION
International Bureau



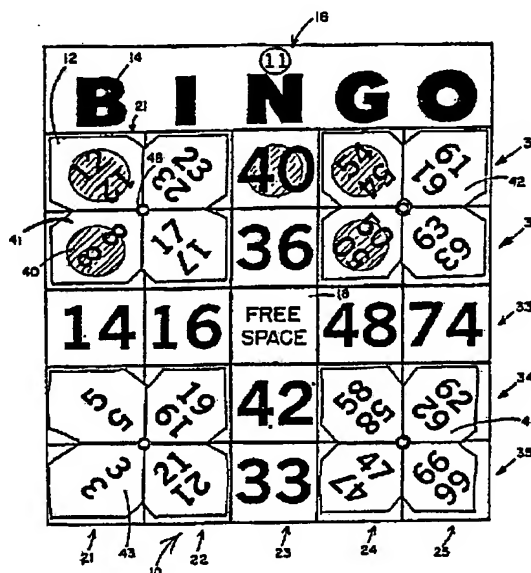
INTERNATIONAL APPLICATION PUBLISHED UNDER THE PATENT COOPERATION TREATY (PCT)

<p>(51) International Patent Classification³ : A63F 3/06</p>	<p>A1</p>	<p>(11) International Publication Number: WO 85/ 04338 (43) International Publication Date: 10 October 1985 (10.10.85)</p>
<p>(21) International Application Number: PCT/US85/00484 (22) International Filing Date: 22 March 1985 (22.03.85) (31) Priority Application Number: 594,882 (32) Priority Date: 22 March 1984 (22.03.84) (33) Priority Country: US (71) Applicant: CONLEN, Thomas, Richard [US/US]; 50330 Sass Street, New Baltimore, MI 48047 (US). (71)(72) Applicant and Inventor: HAASE, Robert [CA/CA]; 1639 Mardell Street, London, Ontario N5V 1X3 (CA). (74) Agents: COHN, Ronald, D. et al.; Fleit, Jacobson, Cohn & Price, 1217 E Street, N.W., Washington, DC 20004-1998 (US).</p>		<p>(81) Designated States: AT (European patent), AU, BE (European patent), BR, CH (European patent), DE (European patent), DK, FI, FR (European patent), GB (European patent), JP, LU (European patent), MC, NL (European patent), NO, SE (European patent). Published With international search report.</p>

(54) Title: A BINGO DISPLAY WITH RELOCATABLE NUMBERS THEREON

(57) Abstract

A bingo display for use in manual or video electronic games. In the manual version, a bingo card (10) contains permanently written numbers in the N-column (23) and the third row (33). The remaining sixteen squares define four discrete groups of four squares each and there is a disk (41-44) secured to and on top of each discrete group. The disks (41-44) with unique symbols thereon can be rotated by a player so that the numbers or symbols thereon can be positioned in their traditional position or rotated during play so that the number or symbols on one square can be moved to another square (Fig. 2) and a bingo may be obtained. In the electronic embodiment, numbers in the N-column (23) and third row (33) through the free space (18) are a first color at the start of the game. The remaining sixteen squares of groups of four (141-144) are of a second color but are continuously changing color in a random pattern. After a predetermined period of time, certain of the sixteen squares take on the first color while others remain the same. At this point, the player is permitted to rotate the four squares (141-144) within any one of the four corner groups to relocate the numbers and colors in those squares to new locations and increase the chances of scoring many bingos.



⑫ 公表特許公報 (A)

昭61-501889

⑬ Int. Cl. 4

識別記号

庁内整理番号

A 63 F 3/06
9/226547-2C
K-8102-2C

審査請求 未請求

予備審査請求 未請求

⑭ 公表 昭和61年(1986)9月4日

部門(区分) 1(2)

(全 7 頁)

⑮ 発明の名称 改良型ゲーム遊戯装置

⑯ 特 願 昭60-501515

⑰ 出 願 昭60(1985)3月22日

⑱ 翻訳文提出日 昭60(1985)11月22日

⑲ 国際出願 PCT/US85/00484

⑳ 国際公開番号 WO85/04338

㉑ 国際公開日 昭60(1985)10月10日

優先権主張 ㉒ 1984年3月22日 ㉓ 米国(U S) ㉔ 594882

㉕ 発 明 者 ハース ロバート

カナダ国 N5V 1X3 オンタリオ ロンドン マーデル ス
トリート 1639

㉖ 出 願 人 ハース ロバート

カナダ国 N5V 1X3 オンタリオ ロンドン マーデル ス
トリート 1639㉗ 出 願 人 コンレン トーマス リチャー
ドアメリカ合衆国 ミシガン州 48047 ニュー バルチモアー サ
ス ストリート 50330

㉘ 代 理 人 弁理士 中村 稔 外4名

㉙ 指 定 国 AT(広域特許), AU, BE(広域特許), BR, CH(広域特許), DE(広域特許), DK, FI, FR(広域特許), GB(広域特許), JP, LU(広域特許), MC, NL(広域特許), NO, SE(広域特許)

請求の範囲

1. 遊戯者によって使用されるゲーム装置において、
プレイをなして配置された複数の区分に分割された平面的な
遊戯用表面と、
それぞれが唯一の記号を含んでいる所定数の前記区分と、
隣接区分のグループをなして配置された前記プレイのうちの
残りの区分と、
前記残りの区分のうちのそれぞれにおいてさらに唯一の記号
を表示し、且つ、遊戯者の命令に応じて前記記号を一定のグ
ループ内の異なる区分に再配置するための配置手段と、
を備えることを特徴とする装置。
2. 前記区分のそれぞれが正方形でありそして前記プレイの大き
さが縦5正方形、横5正方形である請求の範囲第1項記載のゲ
ム装置。
3. 前記プレイが5列及び5行を有して前記第3行及び前記
3列が前記所定数の区分から成っている請求の範囲第2項記載
のゲーム装置。
4. 前記残りの正方形が4つのグループに分割されていて、それ
ぞれのグループが4つの正方形から成っていて、そしてそれ
ぞれのグループが前記遊戯用表面のプレイの4つの角の1つを占
有している請求の範囲第3項記載のゲーム装置。
5. 前記配置手段が前記グループのうちの一つの表面領域と一般
的に同じである表面領域を有する平面円盤を有して、前記
平面円盤の表面が2×2プレイにおいて4つの正方形に分割さ
れていて、それぞれの正方形が唯一の記号を含んでいて、前記
平面円盤が前記グループの前記表面領域と重ね合う関係で配置
されており、

更に、前記平面円盤を軸と中心として回転させるための前記
遊戯用表面に固定するための手段を有して、前記軸は前記
円盤表面に対して一般的に垂直であり、そして前記円盤の中央
部に配置されており、

遊戯者による円盤の回転によって前記記号が前記グループ内
の異なる正方形に再配置される請求の範囲第4項記載のゲーム
装置。

6. 前記配置手段が前記4つのグループのそれぞれに対して与え
られている請求の範囲第5項のゲーム装置。
7. 遊戯者によって使用される電子ゲーム装置において、
プレイをなして配置された複数の区分に分割された平面的な
遊戯用表面を表示するための交換可能な電子表示装置と、
前記電子表示装置上の所定数の前記区分内にゲームを行う間、
唯一の記号を永久に作り出すための手段と、
隣接する区分のグループ内に配置された前記プレイの残りの
区分と、
前記残りの区分のそれぞれにさらに唯一の記号を交換可能に
表示し、且つ、遊戯者の命令に応じて一定のグループ内の異
なる区分に前記記号を再配置するための配置手段と、
を備えることを特徴とする装置。
8. 前記電子表示装置上にきわ立たせるために、前記区分のいく
つかに色を変化させるようにするための手段を更に備える請求
の範囲第7項の電子ゲーム装置。
9. 前記所定数の区分が第1の背景色を有して、そして前記
残りの区分が前記第1の色と異なる第2の背景色を通常有する
請求の範囲第7項記載の電子ゲーム装置。
10. 前記残りの区分の1以上の背景色を前記第1の色にランダム

に変化させるための手段を更に備える請求の範囲第9項記載の電子ゲーム装置。

11. 前記交換可能な電子表示装置が除幅線を備える請求の範囲第7項記載の電子ゲーム装置。
12. 前記区分のそれぞれが正方形であり、そして前記アレイの大きさが縦5正方形、横5正方形である請求の範囲第7項記載の電子ゲーム装置。
13. 前記アレイが5行及び5行を有して前記第3行及び第3列の正方形が前記所定数の前記区分から成っている請求の範囲第12項の電子ゲーム装置。
14. 前記残りの正方形が4つのグループに分割されていて、それぞれのグループが4つの正方形から成り、更にそれぞれのグループが前記遊戯用表面のアレイの4つの角の1つを占有している請求の範囲第13項記載の電子ゲーム装置。
15. 複数の行及び列に分割された平面状の遊戯用表面と、
遊戯領域の第1及び第2のグループを明確にするように交差する前記行及び列と、
前記第1のグループの遊戯領域のそれぞれにおいて永久に表示された特定のしるしと、
前記第2のグループの前記遊戯領域のそれぞれにおいて表示された付加的な特定のしるしと、
前記付加的なしるしを前記第2のグループのうちの所定数の遊戯領域に移動させるための位置決め手段と、
を備えることを特徴とするゲーム装置。
16. 前記位置決め手段が複数の隣接遊戯領域に分割され、且つ、前記第2のグループのうちの選択された隣接遊戯領域に相当するように大きさが作られている平面の円盤と、前記第2のグル

ープの選択された遊戯領域と重ね合わす関係で前記平面の円盤を回転可能に取り付けるための手段とを備える請求の範囲第15項記載のゲーム装置。

17. 平面状の遊戯表面が 5×5 アレイの25の正方形に分割され、
前記アレイの第3列の全ての正方形及び第3行の全ての正方形がそれぞれ一つの特定の記号を永久に表示し、
前記 5×5 アレイの残りの正方形が4つの正方形からなる4つのグループを定め、それぞれのグループが 5×5 アレイの角に配置され、
記号位置決め手段が4つのグループのそれぞれと関連していて、選ばれたグループの4つの正方形の内に記号を一時的に位置決めするため手段を備え、更に選ばれたグループの隣接するか又は反対の位置にある正方形に対して4つの記号を回転させるための手段を備えることを特徴とするゲーム装置。
18. 前記位置決め手段が前記グループの4つの正方形をおおうような大きさに作られ、且つ、しるしを含んでいて表面上にそれらの4つの正方形を再現するような平面の円盤を有して、
前記平面状の表面の4つの正方形のそれぞれが1つの記号を含んでいて、
前記平面の円盤の中央部が正方形からなる前記グループと重ね合う関係で前記円盤を固定するための手段を含んでいる請求の範囲第17項記載の装置。

明 細 書

改良型ゲーム遊戯装置

発明の分野

本発明は、一般的にゲーム装置の改良に関し、そして詳細には改良されたゲームボード及びビンゴ型ゲームに利用される遊戯概念に関する。

発明の背景

ビンゴはチャンスに關しての伝統的なゲームであって抜き取られ且つ呼び手に告知された数によって、遊戯者が数字を付された正方形のパターン上でマーカーを用いるものである。標準的なビンゴカードは、一般的に正方形の形状をしており、そして規則正しいアレイ状に配置された25の正方形に分割されていて5つの列及び5つの行から成っている。各列の先端にはB I G Oの略の文字の1つが存在している。このように、第1列の上には文字Bが存在しており、そしてB列の5つの正方形のそれぞれが数字1と15との間の1つを含んでいる。I列の正方形は数字16から30までを含む。N列のもとでは、中央の正方形を除いて全ての正方形が数字31から45までを含む。G列のもとでは、数字46から50までが正方形に現われ、そして最後に、O列のもとでは数字51から75までが使用される。伝統的に、中央の正方形、すなわち空間は自由空間として指定されていて、呼び手による動作を必要とせず遊戯者によって数字がつけられる。

伝統的なビンゴゲームにおいて、呼び手は、容器から数字の付いたボールを取り出すことによって数字を選択する。ボールは、それぞれ、1と75との間の数字を付けられている。もし遊戯者のビンゴカードが呼ばれた数字を含んでいるならば、その遊戯者は透明な色付きの円盤のようなマーカーでその数字をおおう。そ

の呼び手は、遊戯者のうちの一人がビンゴを得るまで、ボールを抜き取りそして数を読み続ける。一般的には、ビンゴは、ビンゴカードの行、列又は対角線のどれにおいても全て5の数を有することから成っている。

長い間、ビンゴゲームに、あつたとしても、ほとんどの変化が見られなかった。ビンゴゲームはチャンスに關するゲームとして本質的に行なわれるので、所定のゲームにおいてビンゴを最初に獲得する希望をもって特定のビンゴカードを選択するためには、ある幸運が必要である。更に、ビンゴは、しばしば慈善組織にお金を調達する手段として使用される。もしビンゴゲーム中に多数の遊戯者が同時にビンゴを獲得するならば、それらの組織には不利益になるだろう。これらの理由で、ビンゴカードの一定の正方形内に数字を配置することに関してある標準が明らかにされてきている。現在においては、幾千もの異なる標準のビンゴカードが存在する。標準カードの各々は、独特な数字配置を有しているが、たとえビンゴゲームが一國のうちのどの地方で行なわれようとも、特定の指示数値を有するカードは同じ数字配列を有する。

平均的なビンゴの開催中、標準的なカードを使用しそして標準的なビンゴを行うのに加えて、ある変形又は特別のゲームが行なわれる。例えば、一つの特別なゲームは、一定のカードの上に全数字を獲得することから成っている。その上、4つの角又はアルファベットの異なる文字を獲得しようとする。

長い間、伝統的なビンゴゲームを改善したり又は変化させる方法が殆んどなかった。多くの改善は、ゲーム中に数字をおおうためのより良い方法を見つけることである。他の改善は、個々のカード内の数字アレイのいくつかを認めることに関するものである。例えば、米国特許第3,909,001号(フェルトハウゼン)及び第

3,386,739号(リノ)を参照されたい。

しかし、ビンゴの伝統的な面も従来技術でなされた改善もいずれも遊戯者に対して知的挑戦を行なっていないし、又ビンゴゲームの伝統的な環境内で技術という重要な要素を創造していない。本発明は、それらの必要性を満たすことに関するものである。

発明の要約

本発明は、遊戯概念とビンゴゲームに関連する装置との両方の改善に関する。この改善は、改善されたビンゴカードを使用する手動による実施例、及び本発明の教えから得られる電子ビデオゲームに組み込まれた電子による実施例を提供することに関する。

本発明の教えのうちの手動による実施例において、伝統的なビンゴカードは、空白の正方形を介してN列及び第3行に最初から書かれている数字を含んでいる。残りの16は、空白である。これらの16の正方形は、ビンゴカードの4つの角から成っている。ビンゴカードの各々の角に配置された4つの正方形のグループの上に配置されているのは4つの正方形に分割されたわずかに小さい正方形の円盤であり、それぞれの正方形は独特な数字指定、すなわちしるしを有している。これらのしるしを有する円盤は、小穴等によってビンゴカードの各々の角の領域に固定されていて、その結果遊戯者がその小穴を中心として小さな円盤を回転することができる。このようにして、各々の円盤の各々の角の数字がビンゴカードの角の1つ以内に配置されている。ビンゴゲームの始めに、既知の標準のビンゴカードの一つによれば、円盤上に現われる数字が伝統的な位置に配置されるように4つの小さな正方形の円盤は方向づけられている。遊戯中、呼び手が伝統的な方法で数字を呼び、そして遊戯者はビンゴマーカーでその呼ばれた番号を隠す。もし、ゲーム中に、遊戯者は正方形の円盤の一つを回転

しそして数字を一つの正方形から他の正方形に移動させることによってビンゴが獲得されるという事を知るならば、遊戯者は小さな正方形の円盤の一つ以上を回転しそしてゲームに勝つこともある。回転によってビンゴが生じる時又は例えば遊戯者がビンゴから1の数字離れているときのように、ビンゴが生じそうな時に、遊戯者は一以上の小さな正方形の円盤を回転することが許されるという事が意図されている。

本発明の電子による実施例は電子ビデオゲームの形態で実現されていて、ビデオ又はCRT表示装置がビンゴカードを示す。遊戯者がコイン又は代用コインを機械に投入すると、ビデオ表示装置はその遊戯者にカードを選択するように指示する。遊戯者はコントロールパネルを介してその指示に従いそして前もってプログラムされている各種の標準カードのうちのどれか一つを選択することができる。遊戯者が自分の保有していたカードを発見したとき、ビデオのコンソール上の制御ボタンを押してゲームが開始する。最初に、空白を介してN列及び第3行の正方形が明るくなり又は色を変え、その結果その正方形は対照をなし又は残りの正方形からきわ立つようになる。これは、遊戯者に対して、それらの正方形内の数字が2つのビンゴの形態で与えられるという事を示している。残りの16の正方形は、カードのそれぞれの角に4のグループをなして配置されていて、ランダムパターンでオン及びオフの点滅を連続的に繰り返している。所定の時間後、16の正方形のうちのいくつかが点灯しそして色を変え、そして他は点灯せず色に変化しない。この時点で、遊戯者は4つの角のグループのうちのどれか1つの内に4つの正方形を実質上回転させてそれらの正方形の中に数字及び背景色を新たな位置に再配置することが許されている。技術要素がゲームに加わるのはこの場所であ

る。遊戯者は、自分に最後のチャンスを与えるように望むどんな方法においても正方形及びその数字を再び方向づけして一以上のグループを回転してできるだけ多くのビンゴを手に入れ、このようにして多くの点数を獲得する。遊戯者は、最後の選択をした後、その後割のボタンを押すと光の点滅及び色の変化が最終的に生じる。

遊戯者が最後の選択をしたときに点灯している全ての数字は点灯し続け、そして新たな正方形が点灯しそして色を変えてゲームの終りにビンゴを更に与えるという可能性が存在している。最終的な光点滅シーケンスの結果によっては、遊戯者はもっと多くの点数を獲得しそして支払を受けるか、又は取り返さないでそのゲームを終えてしまうかのいずれかである。

本発明の目的は、技術要素を伝統的なチャンスから成るゲームに追加することによってビンゴというゲームを改善することである。

本発明の別の目的は、技術要素を有するビンゴの改良型ゲームをビデオによって実現することである。

これらの目的や他の目的は、以下の図や詳細な説明において明らかになる。

図面の簡単な説明

第1図は、本発明の教えを取り入れているビンゴカードの平面図である。

第2図は第1図のビンゴカードの平面図であって、本発明の教えによって方向づけされている回転円盤を示している図である。

第3図は第1図のビンゴカードの平面図であって、ビンゴを示すためにビンゴが完全に再び方向づけされている図である。

第4図は、第1図のカードと共に使用された円盤の平面図であ

る。

第5図は、本発明の教えを取り入れているビデオゲームコンソールの図である。

第6図から第9図までは、第5図の実施例がビデオスクリーン上に現われた図でありそして本発明を説明するために使用されている。

第10図は、第5図の実施例で見出される基本的な動作回路を示す図である。

好ましい実施例の詳細な説明

本発明は、伝統的なビンゴゲームを行う方法及びそのゲーム装置の両方の改良に関する。本発明は、機械的な形態及び電気的形態の両方を考慮している。

本発明の機械的な実施例において、伝統的なビンゴゲームについての改良がビンゴカード自体に行なわれている。第1図から第3図までを参照して、ビンゴカードは、一般的に10で示される。このカードは、紙、厚紙、又は好ましい実施例で示されるように、プラスチックから作られており、一般的に正方形の形状をしており、更に同じ大きさの25の正方形に分割されている。これらの正方形は、21から25までの5つの列及び31から35までの5つの行に配置されている。それぞれの列の先頭にはアルファベット14の文字が示されてBINGOという文字を形成している。1つの文字が1つの列に関連している。文字Nの上には数値16があり、この数値11はカードを特定している。

しばらくの間、系統だてられたビンゴのうちには標準的な組になったビンゴカードが存在してきている。現在、文字通り幾千もの独特なカードが認められていて、それぞれが異なる数値配列をしている。第1図について、この図に示されたカードはカード

数字11であり、そしてカードの各種の正方形内の数値の配列は指定番号11を有する全てのカードに対して標準である。カードの中心には空白18があり、数値を含んでいない。数値が呼び手によって呼ばれる前に、この空白は遊戯者に与えられる。数値が呼ばれるときに、遊戯者は指定数値をもっているかどうか自分のカードを検討する。もし遊戯者がもっているならば、呼ばれている数値40の上にマーカを置く。第1図に示されているように、マーカは数値8、12、40、50、54を示す正方形上に置かれている。これらのマーカは、一般的に透明なプラスチックの円板であり、使用者が常に下の数値を見ることができるようになっている。

伝統的なビンゴカードにおいて、全ての数値は正方形に永久に固定されていて、しかも、同じ大きさである。この一例は、第1図においてカードの第N列又は第3行に見られる。本発明は、41から44までの4つの連例正方形の円盤を含むことによって従来のカードとは異なっている。

円盤41は、カードの上方左手の4つの正方形又は区分を占めるように配置されている。図からわかるように、円盤41は、2×2アレイに配列された4つの正方形を含んでいる。同様に、円盤42は、重なる関係で配置されていて上方右手の角に4つの正方形を占めている。円盤43は、低方左手の角に配置されていて、そして円盤44は低方右手の角に配置されている。円盤は、それぞれ下に位置するカードに固定されていて、小穴46のような適当な固定手段を介して対角線の交点を中心として回転される。

第4図を参照して、円盤41の2つの対角線51及び52に沿って4対の数字が位置しており、円盤のそれぞれの角に1対の数字が存在している。例えば、円盤の上方左手の角から始まり対角

線51に沿って数値12、それから逆にした12があり、17及び逆にした17が続いている。ここで第1図に戻って、円盤上にこのようにして数値を配置することによって、たとえ円盤がどの方向に配置されようとも数値はまだ読み易いことがわかる。円盤の表面に対して一般的に垂直である回転軸が円盤の中心で対角線の交点43に示されている。

ビンゴゲームの始めに、数字11のカードの数値配置を複製するために第1図に示されるよ4つの円盤が配置される。ゲームが始まるとき、遊戯者は、この方向に4つの正方形の円盤を有するカードを置く。

かごの中の数値ボールを使用するように伝統的な方法で数値を引くことによって、呼び手はゲームを開始する。遊戯者の数値が呼ばれるときに、第1図に示されているようにマーカでその数値をおおう。ゲーム中に遊戯者が正方形内の数値を再配置することによって自分がビンゴを獲得することができると気づくならば、そうすることが許される。第1図に示されているように、軸43を中心として時計方向に正方形41及び42を90°だけ回転することによって第3図に示されたようなビンゴが生じる。第2図は回転中の中間点での2つの正方形41及び42を示しており第3図に示される位置になる。ゲームを行う好ましい方法によれば、遊戯者は、回転によってビンゴが生ずる時のみどんな量でも、1又はそれ以上の正方形を回転することが許される。

第5図から第10図までに関して、本発明の電子による実施例について説明する。第5図は図え置き用のビデオコンソールであり、数値100で示す。そのようなコンソールを使用するために、遊戯者はその前に立ち、そしてゲーム中にビデオディスプレイ102を監視する。コイン投入口104が与えられていて遊戯者

のコイン又は代用コインを受け取ってゲームを開始する。第6図から第9図はゲーム中に表示される各種のスクリーンを示していて、そしてゲームが如何に行なわれるか説明するために使用される。

遊戯者がコインを投入口104に入れると、そのコインによってコイン受取りスイッチ106を動作させ、このスイッチ106は受取り信号をマイクロプロセッサ又はマイクロコントローラ110に送る。マイクロプロセッサは、反応してゲーム周期を開始する。このマイクロプロセッサ協調しているのが読み込み専用メモリ(ROM)112であり、このROM112は、ビデオゲーム用の動作順序を備えている。特に、ROMの選択部分には索引用テーブル内に標準ビンゴカードのいずれをも発生させるのに必要なデータが含まれている。ROMは、十分大きくて幾千もの異なるカードを記憶すると考えられる。ROMの他の部分は、システムの動作用でありゲームの各種の機能を実行する。ランダム・アクセス・メモリ(RAM)114がゲーム中データを一時的に記憶するために使用されている。データがROM112又はRAM114からデータバス122を介してビデオ表示装置又はCRT表示装置に転送される。

以前にも説明したように、ビデオゲームの動作サイクルは、マイクロコントローラ110がコイン受理信号を受信することで開始する。この時点で、質問がビデオスクリーン102上に見われて、遊戯者がどのビンゴカードを使いたいかを尋ねる。従来の圧力感知スイッチ、すなわち操縦桿装置124を介して、遊戯者は標準カードのうちのどれでも選択することができる。希望するカードがビデオスクリーン102上に表示されたときに、その遊戯者は別の接触スイッチ126を押してそのカードをスクリーン上

の位置に固定する。この動作が一度行なわれると、遊戯者が特定のカードを選択しているとマイクロコントローラは知らされて、ゲームの次の段階がそのマイクロコントローラの制御のもとに始まる。

第6図に示されているように、遊戯者は表示されているような数字配列を有するカード11を選択している。このカードを選択すると、マイクロコントローラによってCRTがN列及び第3行の全ての正方形を同一の色又は同一の光強度として表示する。残りの16の正方形は、N列又は第3行の正方形に関連する色とは異なる色からなっている。この表示がされた後、マイクロコントローラ110はROM112に質問し、そしてランダム数発生器を介して角の正方形のうちのいくつかをN列又は第3行に関連した色をおびる。全ての角の正方形が元の色と変更後の色との間でランダム模様をなして交互に起こる。結局、いくつかの正方形が陰影線によって第7図に示されるように変更後の色をおびる。その後遊戯者は、ビンゴを得るためか又は遊戯を継続してビンゴを更に得る機会を改善するために、もしあるならば、4つのグループの正方形のうちのどれを再配置したいかを決定するように促がされる。パネル又はコンソール125上の4つの接触スイッチの1つスイッチ130を押すことによって、回転が行なわれる。スイッチは、それぞれコンソール125上に含まれテンプレート131上に示されたように、角のグループのうちの1つと共に置かれている。そのボタンのうちの一つを押すことによって、遊戯者は、正方形から正方形へ時計方向に数字を、事実上、回転することができる。第8図を参照して、遊戯者は、グループ141に含まれている4つの正方形、グループ142の正方形、グループ143の正方形を回転するように決めて、グループ144の正

形をそのままにしておく。

第8図を更に参照して、グループ141、142の回転によって第1行にビンゴが生ずる。更に、遊戯者は、グループ143を回転することによって隠された数字3を元の位置から再配置しそして残りの正方形に数字を再設定する。遊戯者は数字が再配置された方法に満足するならば、スイッチ125を押してマイクロコントローラに信号を送りゲーム周期を継続する。この時点で、マイクロコントローラによって再びビデオ表示装置が元の色を含んでいる残りの正方形又はブロックの色をランダムに変化させる。このランダム周期の終了時に、元の色をもついくつかのブロックが第9図の陰影線によって示されているように変化後の色をおびる。第9図に見られるように、4つの正方形からなるブロック143を回転することによって遊戯者はB列に更にビンゴを獲得する。もし遊戯者が正方形からなるブロック143を回転しなかったならば、その遊戯者はゲームの終了時にそのビンゴを獲得しなかっただろう。

ゲームの終了時に、マイクロプロセッサは、遊戯者がビンゴをいくつ獲得したかを計算し、そしてROM112内の索引用テーブルを介して、その遊戯者が投入した最初の金額に基づいて報酬を決定する。ある場合において、マイクロプロセッサはコイン放出信号を発生させ、そしてコイン分配装置149を作動させて機械に付いているコイン受取口150に適当な数のコインを放出する。他の場合には、コイン分配装置の代わりにチケット分配装置が動作してビデオ表示装置が無料ゲームを表示する。

明らかに、上記の説明を考慮して本発明を修正したり変更したりすることが可能であり、そして本発明は、個別部品又は集積回路チップを使用することによって実現されることを意図している。

それ故、請求の範囲内において、本発明を詳述した以外の方法で実施できるという事を理解されたい。

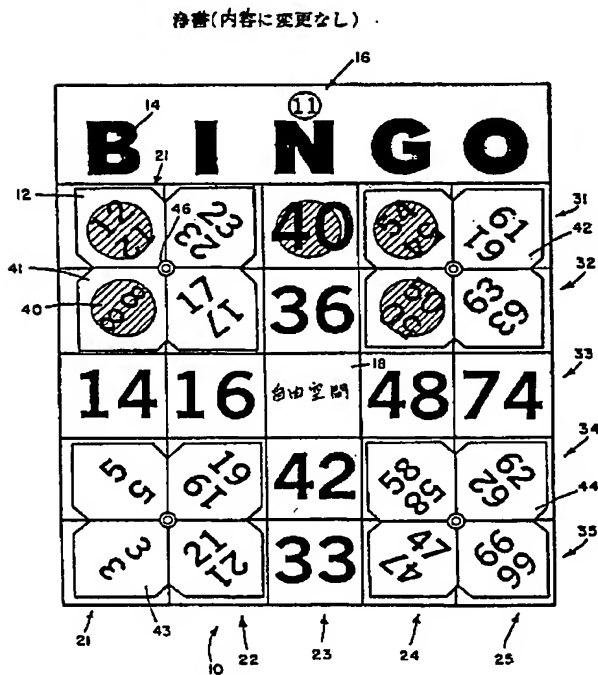


FIG. 1

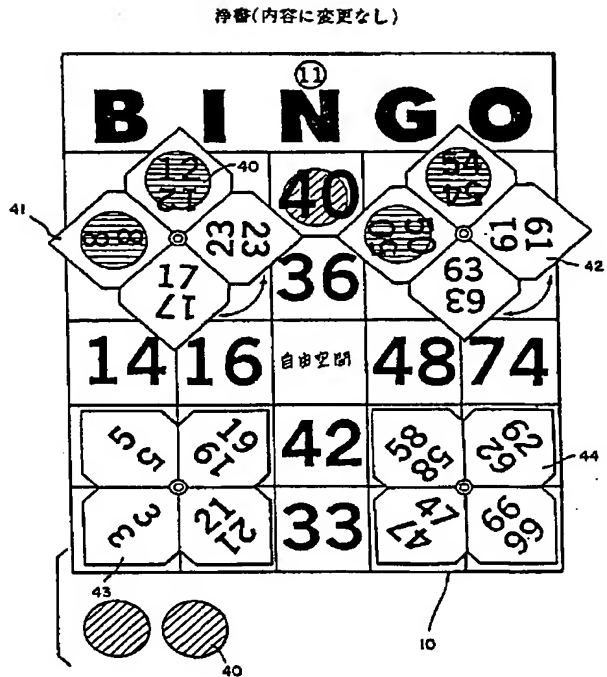


FIG. 2

浄書(内容に変更なし)

11 B I N G O				
		40		
17	23	36	36	61
14	16	自由空間	48	74
5	19	42	58	62
3	21	33	47	66

FIG. 3

浄書(内容に変更なし)

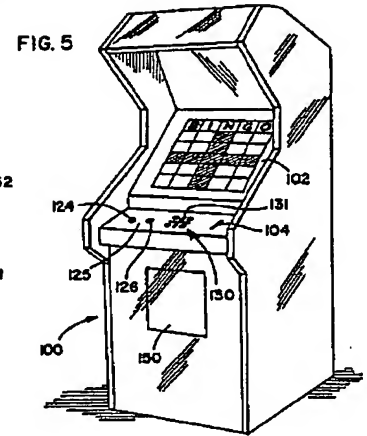


FIG. 4

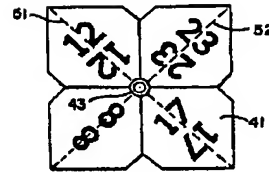


FIG. 10

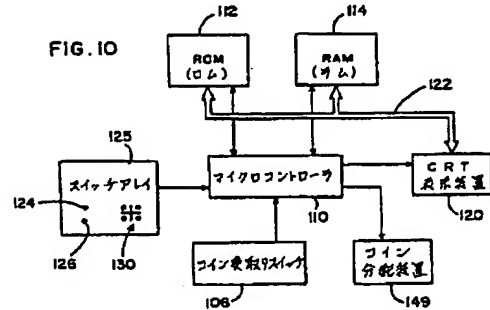


FIG. 6

11				
B	I	N	G	O
12	23	40	54	61
8	17	36	50	63
14	16	48	74	
5	19	42	58	62
3	21	33	47	66

FIG. 8

11				
B	I	N	G	O
12	23	40	54	61
8	17	36	63	61
14	16	48	74	
5	19	42	58	62
3	21	33	47	66

FIG. 7

11				
B	I	N	G	O
12	23	40	54	61
8	17	36	50	63
14	16	48	74	
5	19	42	58	62
3	21	33	47	66

FIG. 9

11				
B	I	N	G	O
12	23	40	54	61
8	17	36	63	61
14	16	48	74	
5	19	42	58	62
3	21	33	47	66

手続補正書(方式)

61. 6. -4
昭和 年 月 日

特許庁長官 宇賀 道 郎 殿

1. 事件の表示 PCT/US85/00484

2. 発明の名称 改良型ゲーム遊戯装置

3. 補正をする者
事件との関係 出 願 人

氏 名 ハース ロバート

外 1 名

4. 代 理 人

住 所 東京都千代田区丸の内3丁目3番1号
電話(代) 211-8741

氏 名 (5995) 弁理士 中 村 稔

5. 補正命令の日付 昭和61年5月13日

6. 補正の対象 図面の翻訳文
代理権を証明する書面

7. 補正の内容 別紙のとおり

図面の翻訳文の浄書(内容に変更なし)



国際調査報告

International Publication No. PCT/US85/00484

I. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IN current classification systems only, indicate all: According to International Patent Classification (IPC) or to both National Classification and IPC		
Int. Cl. 3A43F 3/06		
II. FIELD SEARCHES		
Minimum Documentation Searched:		
Classification System:	Classification Scheme:	
273/ 85C, 85F, 237, 238, 268-274, 281-284, D1g. 28 364/410-412		
Documentation Searched other than Minimum Documentation to the extent that such documents are located in the Patent Searched:		
III. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT:		
Category *	Citation of Document, with indication, where appropriate, of the relevant passage **	Referred to Claim No. **
Y	US, A, 3,386,739, Published 04 June 1968, Lino.	1-18
Y	US, A, 4,341,346, Published 27 July 1982, Klewa	1-18
Y	US, A, 3,995,862, Published 07 December 1976, Berlin	5, 6, 16, 18
Y	US, A, 4,455,025, Published 19 June 1984, Ickis	7-14
<p>* Several categories of cited documents:</p> <p>"A" documents defining the general state of the art which is not pertinent to the present invention</p> <p>"B" prior art documents but published on or after the international filing date</p> <p>"C" documents which may have priority over the present invention, or which, if not, are pertinent to the present invention, but are not pertinent to the present invention (in the prior art)</p> <p>"D" documents referred to in the description, claims, abstract or other parts</p> <p>"E" documents published prior to the international filing date but after the priority date (known)</p> <p>** In the document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the invention, the cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>** document of particular relevance (the document is referred to in the description or claims or to the invention as a whole)</p> <p>** document of particular relevance (the document is referred to in the description or claims or to the invention as a whole)</p> <p>** document of particular relevance (the document is referred to in the description or claims or to the invention as a whole)</p> <p>** document of particular relevance (the document is referred to in the description or claims or to the invention as a whole)</p> <p>** document of particular relevance (the document is referred to in the description or claims or to the invention as a whole)</p>		
IV. CERTIFICATION		
Date of the Agent's Completion of the International Search:	Date of Mailing of this International Search Report:	
30 May 1985	26 JUN 1985	
International Searching Authority:	Signature of Authorized Officer:	
ISA/US	Munich Patent 2/15/85	

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (October 1981)